

Impulsada por sus éxitos, la resistencia ha ganado apoyo popular y regiones enteras están en abierta rebelión. En un intento desesperado por mantener el control, algunos líderes gubernamentales están apoyando públicamente las reformas exigidas por la resistencia.

Pero las lealtades están en constante cambio, y se puede comprar por el precio correcto. La oportunidad de intriga y farol nunca ha sido mayor. El costo del fracaso no podría ser más alto. Incluso hablando de reforma, solo uno puede sobrevivir.

Contenido

10 cartas de Alianza
1 Tarjeta de Reserva del Tesoro
15 tarjetas de caracteres/personajes
(2 cada uno de Duque, Asesino, Capitán, Embajador, Condesa y 5 del Inquisidor)
10 cartas de resumen
Este manual de Reglas

Introducción

"Reformation" es una expansión de COUP, se requiere una copia de COUP para jugar.
"Reformation" añade Alianzas - los jugadores están en apoyo del gobierno (Leales) *o* de la resistencia (Reformistas). "Reformation" también incluye la variante Inquisitor, y cartas de ROL adicionales para expandir el juego hasta 10 jugadores.
A menos que se indique a continuación, cómo jugar y ganar
¡ "Reformation" tiene las mismas reglas que COUP!

Cambios

Coloque la tarjeta de Reserva del Tesoro en el centro del área de juego.
Dale a cada jugador una carta de lealtad. El jugador inicial elige una Lealtad *(ya sea Leal o Reformista)* y coloca su carta de Lealtad correspondiente cara arriba, frente a ellos.
En el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa, cada jugador alterna Lealtad del jugador anterior, colocando su carta de Lealtad frente a ellos.

Cambios en el juego

Un jugador no puede dar Golpe de Estado, Asesinar, Robar ni bloquear un intento de Ayuda Extranjera por otro jugador de la misma Lealtad a menos que todos los jugadores sean de la misma Lealtad.

Acciones Adicionales

Conversión
Paga 1 moneda para cambiar tu lealtad o paga 2 monedas para cambiar la lealtad de otro jugador. Las monedas pagadas por esta acción se colocan en la tarjeta de Reserva del Tesoro. La carta de Lealtad correspondiente se vuelve al otro lado.
Malversación
A menos que tengas al Duque, puedes coger todas las monedas de la Reserva del Tesoro. Cualquier jugador puede intentar malversar diciendo que NO tiene el duque. Si el jugador es desafiado o retado a que tiene el Duque, deben conceder y perder el desafío *(un jugador que no tiene el duque puede conceder y perder el desafío);* devolver las monedas tomadas a la Reserva del Tesoro y perder una tarjeta de influencia.
Si el jugador desafiado no tiene el Duque *(y no concede)*, debe mostrar su carta(s) de influencia, el retador pierde una influencia: las cartas de influencia reveladas se barajan de nuevo en la baraja de la corte y se reemplazan aleatoriamente *(esto no causa una pérdida o ganancia en el número de cartas de influencia para el jugador desafiado).*

Variante de Inquisidor

Retire todas las cartas de personaje de Embajador de la baraja de la corte y reemplácelas con cartas de Inquisidor. El Inquisidor tiene las siguientes acciones de carácter, solo una de las cuales puede ser tomada en un turno:

Canje

Intercambia una carta con la baraja de corte. Primero tome una carta al azar de la baraja de corte. Elija cuál, si hay alguno para intercambiar con sus tarjetas boca abajo. Luego devuelve una carta a la baraja de Corte.

Examinar

Mira la carta de un oponente y fuerce un intercambio.

En primer lugar, el oponente seleccionado elige una de sus cartas boca abajo para mostrar al Inquisidor. El Inquisidor mira esa carta y puede darla de vuelta, o el Inquisidor puede forzar al oponente a sacar una nueva carta aleatoriamente del mazo de corte antes de devolver la carta dada al mazo de corte.

Como contraataque, el Inquisidor puede bloquear el robo.

Un jugador no puede examinar a otro jugador de la misma alianza a menos que todos los jugadores sean de la misma alianza.

Variante de más de Seis juagadores

COUP & “Reformation” se puede jugar con 7 u 8 jugadores incluyendo 4 cartas de cada uno de los personajes seleccionados en la baraja de corte *(20 cartas en total)*. COUP se puede jugar con 9 o 10 jugadores incluyendo 5 cartas de cada uno de los personajes seleccionados en la baraja de corte *(25 cartas en total)*.

Nota

Jugar con más de 6 jugadores puede aumentar significativamente el tiempo de juego, y puede llevar a largas esperas para aquellos que son eliminados temprano. Se recomienda para jugadores experimentados y situaciones excepcionales.

Diseño del juego: Rikki Tahta. l a Maine Games
Desarrollo: Haig Tahta & Sacha Tahta
Pruebas: Todos en La Maine
Diseño gráfico: Luis Francisco
Illustration: Jarek Nocori

